

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, R. (2023). Engaging Students Through Interactive Learning. New York: Educational Publishing.
- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* Vol.1, No.2, 01-17.
- Ali, K. F., Kalyan, V., & Kumar, K. A. (2019). Design and Implementation of Ludo Game Using Automata Theory. 1–6.
- Aran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19. *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2021, 8.1: 19-29.
- Ari Kunto Suharsini, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, 2014
- Ahdar Djamaluddin, S.S. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: 2019.
- Ariani, F., & Widodo, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-130
- Buston. (2018). Pengertian Belajar dan Perubahannya. Dalam Suardi, A. (Ed.), *Dasar-Dasar Pembelajaran* (hal. 9-10). Jakarta
- Dinah, A. J. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar peserta didik sdn gekbrong 1 kabupaten cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Davis, L. (2023). *Variety in the Classroom: Utilizing Technology Effectively*. Chicago: Classroom Innovations.
- Eng. Yeri Sutopo, Prof. Dr. Achmad Slamet. (2020). *Statistika Infrensial*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Firdayanti, I., & Suprpto, E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) Untuk melatih kemampuan

membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dsar, 8 (1), 122-1229

Faujiah, Nursifa, Sekar Nanda Septiani, and Tiara Putri. "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik 3.2 (2022): 81-87.

I Ketut Swarjana, S. M. (2022). Populasi, Sampel, Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian. Yogyakarta: 2022.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan, 3(1), 45-56.

Maghfi, Ulfah Nabilla, and Suyadi Suyadi. "Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board)." SELING: Jurnal Program Studi PGRA 6.2 (2020): 157-170

Mujahiddin, A. A., & dkk. (Tahun). Analisis kelebihan dan kekurangan media Word Wall dalam pembelajaran jurnal pendidikan (Vol 1 Hlm 101)

Mujahid, M., & Setiawan, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 28(1), 45-56.p

Mustakim. (2020). Aspek Hasil Belajar dalam Proses Pendidikan.

Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo. PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 7(1).

Nabilla, A., & Suyadi, S. (2020). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 45-60.

Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, and Meidawati Suswandari. "Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv." Jurnal Inovasi Penelitian 1.3 (2020): 265-276.

Roflin, E. (2021). Populasi, Sampel, Variabel. Jawa Tengah: 2021.

Syafrill, M.Pd., Statistik Pendidikan, 2019. Jakarta

Suharsimi Arikunto Dr. Prof. (2014). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. PT RINEKA CIPTA. Jakarta.

Slameto, 2018. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi, Jakarta: Rineka Cipta

- Salsabila, Azza, and Puspitasari Puspitasari. "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar." *Pandawa* 2, no. 2 (2020): 278-288.
- Setiawan, U. Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman,& Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (cara belajar aktif : guru senang mengajar siswa senang belajar)*
- Setiawan, Usep, et al. "Media Pembelajaran (Cara belajar Aktif: Guru Senang Mengajar aiawa senang belajar)" (2022)
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Setiawati, (2021), Pengaruh Penggunaan Ludo Math terhadap hasil belajar matematika siswa materi FPB dan KPK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sudjana, (2015), *Metoda Statistika*, Tarsito, Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D /*
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337-2345.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan pada Muatan IPA untuk Siswa Sekolah Dasar?. *Mimbar Ilmu*, 27(3).
- Usep setiawan dkk. (2022). *Media Pembelajaran (Cara belajar Afektif Guru bahagia mengajar siswa senang belajar)*. Bandung: 2022.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat
- Woolfolk, A. (2020). *Educational Psychology* (14th ed.). Pearson.
- Yusri, Diyan, and Ahmad Zaki. "Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7.2 (2020): 809-820.
- Zaki, M., & Diyan, R. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 112-118.